

https://www.academia.edu/10697720/cabero_j._barroso_j._y_lloriente_m.c._2014_.actividades_para_la_formaci%3%93n_del_profesorado_en_tecnolog%3%8das_de_la_informaci%3%93n_y_comunicaci%3%93n_en_el_proyecto_dipro_2.0

Castells, M. (2002). *La dimensión cultural de Internet*. Barcelona, España: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de <http://www.uoc.edu/culturaxxi/esp/articulos/castells0502/castells0502.html>

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial de España (2020). *Marco de referencia de la competencia digital docente*. Disponible en: [https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/\(2\)/dof/spa/pdf?fbclid=IwAR3TRdt250_kE9kE4FQj5rE80GC-ZAQR0h19f7aLC05hm3kbAI4KRvGgNKaA](https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/(2)/dof/spa/pdf?fbclid=IwAR3TRdt250_kE9kE4FQj5rE80GC-ZAQR0h19f7aLC05hm3kbAI4KRvGgNKaA)

Ferrari, A. (2012). *Digital competence in practice: an analysis of frameworks*. Sevilla, España: JRC-IPTS.

INTEF (2013). Proyecto "Marco Común de Competencia Digital Docente" del Plan de Cultura Digital en la escuela. Recuperado el 20 de febrero 2017 de: <https://goo.gl/7pvLve>

Naciones Unidas (2018). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe* (LC/G.2681-P/Rev.3), Santiago.

dimension through searches, selection and information processing. In the pedagogical experience, the process of construction of the digital resource becomes a dynamizer of the process of formation of skills, competencies, learning and metacognition in the students involved.

Keywords: Learning - teaching - digital tools - new technologies

Resumo: Escola Secundária Nº 5 Soldado Carlos Mosto implementou um projeto institucional para construir competência digital desde os primeiros anos do ensino médio. A partir da disciplina de Informática Educacional, trabalha-se transversalmente com outros espaços curriculares sobre temas específicos para desenvolver materiais digitais por meio de atividades vinculadas a duas dimensões da competência digital, alfabetização múltipla por meio da diagramação de tabelas conceituais, apresentações, pôsteres, hipertextos e a dimensão informacional por meio de pesquisas, seleção e processamento de informações. Na experiência pedagógica, o processo de construção do recurso digital torna-se um dinamizador do processo de formação de habilidades, competências, aprendizagem e metacognição nos alunos envolvidos.

Palavras chave: Aprendizagem - ensino - ferramentas digitais - novas tecnologias

Abstract: The Secondary School No. 5 Soldado Carlos Mosto has implemented an institutional project to build digital competence since the early years of secondary level. From the Educational Informatics subject, we work transversally with other curricular spaces on specific themes to develop digital materials through activities linked to two dimensions of digital competence, multiple literacy through the layout of conceptual tables, presentations, posters, hypertexts and the informational

(*) **Luciana Gabriela Terreni.** Ingeniera en Sistemas de Información. Magister en educación en entornos virtuales. Especialista en educación y TIC. Diplomada y especialista en educación y nuevas tecnologías. Especialista en políticas y programas socioeducativas. Profesora de enseñanza superior en sistemas de información. Docente de nivel medio y superior en áreas de informática educativa, análisis y diseño de software y práctica profesional.

Diseño y educación patrimonial

Marcelo Adrián Torres (*)

Fecha de recepción: julio 2021

Fecha de aceptación: septiembre 2021

Versión final: noviembre 2021

Resumen: El presente trabajo estudia la dimensión productiva en la comunicación educativa del patrimonio en un caso concreto. La particularidad de este nuevo caso es el cruzamiento del discurso del campo del Diseño con otras disciplinas además de las abordadas en el marco de la gestión social y cultural para el desarrollo inclusivo y sustentable de sectores minoritarios. Esto implica analizar la construcción de nuevos enfoques interdisciplinarios en el que intervienen herramientas didácticas como el aprendizaje visual bajo un enfoque constructivista.

Palabras clave: Cultura - diseño - educación - patrimonio.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 296]

Introducción

Los procesos culturales y los cambios sociales plantean nuevos problemas y desafíos al Diseño como modificador de una práctica social. Definir al Diseño como una

práctica social (Arfuch, Chaves, & Ledesma, 2003), permite ubicar las diferentes dimensiones para su estudio. Ynoub (2020) clasifica al Diseño en producto-objeto (aspectos epistémicos y semióticos-comunicacionales),

proceso productivo (acciones técnicas y procedimentales), y contextos (institucionales, político, económico, social). En cuanto al diseño gráfico específicamente, esta clasificación se complementa con la propuesta de Ledesma (Arfuch, *et al* 2003) para quien el Diseño lleva implícito tres aspectos unidos que son la prefiguración (el plan según los sistemas de representación disponibles), lo proyectual (el proceso) y la materialidad (el producto concreto) unido a la habitabilidad que son los valores sociales que operan en la comunidad y modificados por el diseño. Estas dimensiones ubican al diseño gráfico como un modo de comunicación, cuyas funciones buscan la transformación del entorno a través del aprendizaje.

En este sentido, Papanek (2014) afirma que todo Diseño es una forma de educación para desarrollar el aprendizaje informal. De la misma manera, Costa (1998) señala que el diseñador gráfico tiene el papel de ser un mediador didáctico al traducir y hacer comprensible conocimientos inaccesibles al ser humano. Así, el diseño gráfico como vehículo divulgador del patrimonio cultural cobra sentido ante la oportunidad de reconectar con nuestro legado a través de las herramientas visuales, al dialogar con su entorno y transformarlo. Entonces, el patrimonio cultural necesita canalizarse hacia la sociedad a través de mensajes visuales. Es aquí, donde la capacidad del diseñador como intérprete y divulgador de información se vuelve valiosa, no solo en el ejercicio de revalorización de bienes patrimoniales vulnerables como el arqueológico, sino en la creación de identidades a través de la construcción o rescate de símbolos locales. En este nexo es donde el poder del diseño gráfico sirve como herramienta para la divulgación científica (Bazaga, 2017).

Cabe aclarar que algunos investigadores diferencian los términos difusión, divulgación y uso público del patrimonio. Verón (1998) plantea la divulgación científica como una *comunicación endógena transc científica*, en la que el enunciador se autodefine como científico (productor de conocimiento) y el destinatario no pertenece a instituciones científicas. En cambio, cuando el enunciador y el destinatario son científicos que trabajan en la misma disciplina, o en otro campo disciplinar correspondería otro nivel de comunicación que denomina *comunicación endógena intradisciplinaria e interdisciplinaria* respectivamente. En la misma línea, en el campo de la arqueología, Conforti y Mariano (2013) diferencian la gestión del patrimonio de la gestión de comunicación pública de la ciencia. Mientras la primera busca administrar dichos recursos; la segunda es la puesta en común de los alcances de esta disciplina para diversos tipos de público. Según estos autores, la *comunicación pública de la ciencia* considera la necesidad del diálogo con el público; esto es importante ya que, el proceso de valoración social del patrimonio arqueológico permite interactuar permanentemente con diferentes visiones respecto del pasado local, constituyéndose en una herramienta valiosa para la gestión de los recursos culturales y para la planificación de estrategias de comunicación pública. De igual manera, Gándara (2015) considera que la divulgación es traducir el lenguaje académico de forma que un gran público lo entienda y

disfrute. Esto es lo que Gándara denomina *interpretación* en el campo de la educación del patrimonio, denominado generalmente *Interpretación del Patrimonio* (en adelante IP). En cambio, para el autor la difusión es una comunicación entre pares. Para otros autores (Morales y Guerra, 1996) reúnen estos conceptos en el uso público como una denominación genérica a un conjunto de funciones que tiene relación con la atención a los visitantes reales y potenciales. Estas funciones incluyen divulgación, información-orientación, recreación, interpretación, didáctica y extensión. Al igual que en Europa, la Administración de Parques Naturales (APN) de Argentina en su *Guía para la elaboración de planes de manejo* (2010) define el uso público como un conjunto de programas, servicios, actividades y equipamientos que, independientemente de quien los gestione, deben ser provistos por la administración del espacio protegido con la finalidad de acercar a los visitantes los valores naturales y culturales de este, de una forma ordenada, segura. Esto a su vez, debe garantizar la conservación, comprensión y aprecio de tales valores a través de la información, la educación y la interpretación del patrimonio. Hernández y Tresseras (2001) entienden la difusión como el acceso al público a los bienes patrimoniales (puede ser accesibilidad física, educativa, de investigación, a las colecciones, de consumo cultural o laboral). Sin embargo, los autores aclaran que difundir no es simplemente comunicar la información inherente a un objeto o lugar, sino estimular, hacer reflexionar, provocar y comprometer al público. Para ello, este trabajo adopta la IP en torno a la accesibilidad educativa y significativa con el sentido de hacer comprensible el significado del contenido del museo y del discurso de las colecciones expuestas. De alguna manera, estas propuestas se encuentran en línea con lo propuesto por los organismos internacionales como la UNESCO, “la gestión del patrimonio consiste en las prácticas que lo involucran, que comienzan con la investigación y que continúan con la conservación, protección, exposición, divulgación y su utilización como recurso turístico, entre otras” (UNESCO, 1982; ICOMOS, 2008).

Es importante destacar que estos planteos, si bien coinciden en establecer por consenso el discurso sobre el patrimonio y su adecuación al público visitante, no profundizan la articulación entre la documentación, la investigación y la gestión, y en particular el uso público del patrimonio. Por eso, se seleccionó un particular caso de estudio que plantea la comunicación de forma integral, incluyendo todo el territorio (Martínez Celiz, 2015; País Andrade, 2017) como el paisaje, sitios históricos y arqueológicos, el folklore del lugar y el modo de vida actual. Es decir, la gestión apostó a un modelo espiralado, en el que las etapas se articulan desde el comienzo de todo el proceso de gestión de manera dinámica y co-participativa. Los planes de IP generalmente presentan un modelo unilineal por etapas que comprenden, documentar e investigar primero, luego realizar acciones de conservación y por último su uso público. No tiene en cuenta un proceso amplio y multilineal; en el cual se articulen las diferentes etapas; es decir, mientras se documenta se investiga y a su vez se desarrolla el uso público. Otro aspecto destacable es la articulación de

los distintos saberes y su modo de comunicación y presentación. En lo que hace a las piezas de interpretación muchas veces suelen enfocarse únicamente al objeto de estudio; en este sentido, el caso de estudio abordó un aprendizaje del patrimonio, una *divulgación significativa* (Gándara, 2015) que apunta a los intereses y necesidades del visitante.

Ante estos planteamientos cabe preguntarse, ¿qué saberes intervienen en el desarrollo de la comunicación pública de la ciencia (ya sea como comunicación endógena transcientífica, difusión o divulgación significativa, interpretación o uso público), para incorporar valores sobre el cuidado del patrimonio?, ¿cómo se articulan los diferentes saberes?, ¿qué técnicas didácticas se pueden emplear en el diseño de un plan de interpretación? Esta investigación se enfoca en una de las etapas de gestión social y cultural denominado plan de interpretación del patrimonio o uso público en un caso de estudio territorial (paisaje, sitios históricos y arqueológicos) para la musealización *in situ* que busca un aprendizaje o una *divulgación significativa* (Gándara, 2015) sobre el patrimonio apuntando a los intereses y necesidades del visitante. A partir de estos cuestionamientos el objetivo principal busca investigar el desarrollo del conocimiento del diseño proyectual sobre el patrimonio. Como objetivos específicos se espera analizar los saberes que intervienen en la comunicación pública del patrimonio; estudiar las técnicas didácticas que se emplean en un museo *in situ*; y articular los diferentes saberes (gestión, plan de interpretación, pedagogía) con el campo del Diseño. Para el cumplimiento de estos objetivos se analizará el caso de la Reserva Provincial de Usos Múltiples de Los Colorados (provincia de La Rioja, Argentina) en el año 2017, en el marco de la propuesta de museos de sitio o museos *in situ*, que fue llevado a cabo por el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL), organismo dependiente del Ministerio de Cultura de la Nación. Este caso, comprende un plan de Interpretación del Patrimonio que brinda estrategias de comunicación con el objetivo de ofrecer un sentido determinado a un fenómeno cultural y natural en un marco conceptual común adscripto a un territorio concreto. La IP es una disciplina que se encuentra comprendida entre las etapas de la documentación, investigación, conservación, difusión y uso público del patrimonio natural y cultural en el marco de una gestión (Olmos & Güemes, 2009). La IP, a su vez, comprende un plan de turismo sustentable que posibilita la conexión del visitante con el espacio original. Estos museos de sitios tienen la particularidad que son administrados por sectores minoritarios que le sirven como sustento socio-económico y a su vez protegen el patrimonio.

El trabajo se divide en tres partes, en la primera se describen las características del paraje Los Colorados que se encuentra incluido en la Reserva Provincial de Usos Múltiples de Los Colorados; a continuación se explica brevemente el desarrollo de la gestión; y por último, se analiza la comunicación pública de la ciencia –ya sea uso público, divulgación significativa– a través del plan de interpretación implementado en el marco de la gestión cultural.

Características y antecedentes

El paraje Los Colorados es un poblado conformado a partir del tendido de la línea del Ferrocarril Gral. Belgrano - Central Norte ubicado a 35 km al noroeste de Patquía, cabecera del departamento Independencia, sobre la ruta nacional N° 74, en el tramo que conecta las ciudades de Chilecito y la capital de la provincia de La Rioja. Sus comienzos se remontan al año 1898 cuando se construyó la línea ferroviaria con el propósito de alcanzar las minas del Famatina (departamento Chilecito). En concomitancia con la fuente laboral que abrió el ferrocarril se fueron desarrollando otras actividades económicas: los obrajes de carbón de leña, la minería a pequeña escala y la producción ganadera. A medida que se extendía el tendido, se iban creando nuevas estaciones, entre ellas, Los Colorados. La estación se edificó junto con un depósito y viviendas que permanecen hasta el día de la fecha. A principio del siglo XX se asentaron los primeros habitantes llamados *Ferrovianos* (Torres, 2009; Lagos, 2013) que fabricaron sus casas con durmientes de quebracho colorado y rieles del ferrocarril, dando como resultado un pueblo con fuerte identidad arquitectónica. Lamentablemente por diversos motivos las economías regionales se desarticulaban definitivamente a fines del siglo XX.

En la década del noventa, el nuevo modelo económico neoliberal trajo aparejado la desactivación final del ferrocarril, el aumento de la desocupación, el despoamiento del pueblo, un énfasis de la autosubsistencia sostenida en la cría de animales y el asistencialismo estatal que continúa hasta la actualidad. Según las encuestas realizadas, a mediados del siglo XX la población del paraje ascendía a casi 100 habitantes. En el año 2013 vivían 9 familias, cuyos integrantes sumaban aproximadamente 40 personas que vivían principalmente de la ganadería, obrajes (leña, carbón) y, en menor medida, la minería (Lagos, 2013). En el año 2017 se calculó una población cercana de 60 personas.

Entre las particularidades naturales, Los Colorados y sus alrededores se emplazan entre las Sierras de Paganzo y las últimas estribaciones de la Sierra de Velasco. El paraje se encuentra en una peculiar formación geológica denominada Mogotes Colorados que se caracteriza por presentar en su base un conglomerado de areniscas de color rojo. La región en general se caracteriza por su aridez y clima cálido continental, presentando veranos muy calurosos e inviernos suaves.

Asimismo, la zona se destaca por su valor histórico y arqueológico. La región es visitada por la Cueva del Chacho, gran oquedad que sirvió de mirador durante las Luchas Montoneras del siglo XIX al caudillo Ángel Vicente “Chacho” Peñaloza, caudillo y militar federal que se alzó en armas contra el centralismo de Buenos Aires. También el área fue habitada por los grupos aborígenes desde épocas prehispánicas. Los sitios arqueológicos se encuentran a unos 200 m de la Cueva del Chacho. El conjunto está conformado por bloques dispersos con arte rupestre (figuras de animales, huellas y pisadas, motivos geométricos complejos, etc.) que presentan a grandes rasgos características de los estilos Aguada y Sanagasta/Angualasto, y áreas con morteros. La asignación cronológica y cultural de la localidad arqueológica

abarca las ocupaciones agro-alfareras entre los ca. 600 y 1500 años DC (Falchi, Podestá, Rolandi & Torres, 2013; Guraieb, Falchi, Rambla, Carro & Perez Massone, 2017; Lanzelotti, Acuña Suárez, Aranda & Luna, 2019).

Este conjunto natural y cultural conforma un paisaje atractivo en términos turísticos. En este sentido, debe destacarse su proximidad con el Parque Nacional Talampaya, en la misma provincia, y con el Parque Provincial Ischigualasto, en la provincia vecina de San Juan. Antes de la gestión por parte del equipo del INAPL existían emprendimientos privados turísticos sin beneficio alguno para los habitantes de Los Colorados, que pusieron en peligro la protección del patrimonio. El lugar era visitado por los turistas sin guías y la *única comunicación era en base a tres carteles: una señalética de vialidad indicando la entrada del pueblo; otro cartel en la Cueva del Chacho donde se escondía el Chacho Peñaloza, y por último, una señalética para dirigirse al sitio arqueológico sin ningún tipo de explicación. Estos últimos colocados por la Municipalidad.*

En lo que hace a la construcción del discurso de los paneles interpretativos tradicionalmente se partía de un modelo unilineal emisor-mensaje-medio-receptor-respuesta (Morales Miranda, 1992). Por ejemplo, en el caso de Los Colorados el municipio había puesto un panel de la Cueva del Chacho donde el foco estaba puesto únicamente en el discurso político, cerrado. Opuesto a este esquema, el presente trabajo analiza, en la implementación del nuevo plan, cómo se buscó empatizar con los actores intervinientes a partir de las herramientas del pensamiento visual utilizando un *mapa de empatía* (Osterwalder & Pigneur, 2011). A partir de este análisis la gestión del INAPL buscó identificar problemas en la comunicación y encontrar oportunidades para destacar un discurso tamizado por las técnicas didácticas. Luego se abordaron propuestas en conjunto a modo de prototipo para ir testeando y mejorando la propuesta.

Ante este contexto, en el año 2002, la Agencia de Cultura de La Rioja conjuntamente con la Municipalidad de Independencia y la Secretaría de Turismo de la provincia solicitaron al INAPL –a través de su programa de Documentación y Preservación del Arte Rupestre Argentino (DOPRARA)– investigar el arte rupestre de la región y potencialmente implementar su uso público. Luego de realizar un relevamiento de los bienes arqueológicos del área y detectar necesidades sociales y económicas de la comunidad, el INAPL propuso a la comunidad la implementación de un parque cultural de gestión comunitaria, basado en el desarrollo de los principios del turismo sostenible. Los trabajos de gestión se basaron en dicho compromiso. Luego de varios años de gestión, se impulsaron procesos de revitalización de la cultura de modo intercultural e interdisciplinario que aportaron al fortalecimiento organizativo comunitarios y a su empoderamiento.

La etapa de documentación e investigación se inició entre los años 2005 y 2008 (relevamiento de los sitios arqueológicos con morteros y del arte rupestre) conjuntamente con reuniones con la comunidad de Los Colorados donde el equipo INAPL informó las actividades de investigación y realizó la propuesta formal de realización de un plan de interpretación del patrimonio.

Ante la aprobación de la comunidad, durante los años 2009 y 2010 se seleccionaron en forma conjunta los elementos culturales para poner su puesta en valor (Falchi & Torres, 2008). La gestión contó con la participación de la comunidad, arquitectos, diseñadores, arqueólogos y antropólogos que permitieron investigar la prehistoria e historia del lugar y comprender su folklore. La importancia de lograr una *multivocalidad* (Ferreira, Rivolta, Montenegro & Nastri, 2014) permitió integrar las diversas voces de la comunidad local para la puesta en valor del patrimonio (por ejemplo, la comunidad valoraba el uso de las viviendas ferroviarias realizadas con durmientes y observaban geoformas del paisaje que decidieron incluir en su circuito).

La gestión realizó una estrategia de comunicación educativa analizando las dimensiones de la comunicación para realizar una comunicación externa (dirigida a los visitantes): los elementos culturales y naturales; la identificación de la comunidad con el patrimonio; los antecedentes comunicacionales; la imagen que tiene el visitante del lugar. En cuanto a los elementos culturales (Batalla, 1982) la puesta en valor estuvo en aquellos elementos que los diferentes actores seleccionaron; para esto se trabajó con técnicas de proyección visual para que la comunidad expresara con qué elementos se sentía identificada. Por otro lado, se hizo un diagnóstico de los antecedentes comunicacionales del lugar (señalética indicando los petroglifos, la cueva del Chacho Peñaloza y una explicación del mismo). A partir de estas piezas de comunicación se mantuvo el concepto temático *Un mundo por descubrir* –que figuraba en la cartelera anterior a la gestión del INAPL– simplificándolo por *Descubrí* que serviría como hilo conductor de todo el discurso pedagógico museográfico; manteniendo el valor patriótico del cartel del Chacho Peñaloza pero agregando una explicación histórica. Por último, de forma exploratoria, se buscó comprender qué imagen tienen los visitantes del lugar. Al principio, los agentes de gestión no contaban con estudios de visitante, por tal motivo trabajaron con un diseño cualitativo a través de un mapa de empatía para acercarnos qué ve, oye, siente, piensa, dice y hace el potencial visitante. Luego de seis meses de trabajo con los primeros prototipos de cartel en forma de folleto se obtuvieron datos cualitativos y cuantitativos del visitante. Esto permitió al equipo de gestión del INAPL armar el discurso en los paneles que se iban a colocar. En base a la selección de elementos culturales ya mencionada el equipo de gestión resolvió -a modo de prototipo- el diseño gráfico y la implementación de folletos o tarjetones (tarjetones, guión, identificadores, organización del sendero) –que sirvió de apoyo al equipo de guía–. Luego de la prueba piloto, se diseñaron carteles interpretativos para el circuito.

A partir del año 2011 la gestión se concentró en monitorear el estado de conservación de los elementos puestos en valor, registrándose un marcado descenso de acciones vandálicas. Se continuaron con los talleres de acompañamiento con los guías, quienes transformaron la Comisión de Sitio en la Cooperativa de Turismo Chacho Peñaloza Los Colorados de manera legal con personería jurídica. En el año 2013 el Poder Legislativo de la provincia de La Rioja declaró Los Colorados como

Reserva Provincial de Usos Múltiples mediante Ley Provincial N° 7.138, con el objeto de preservar el ecosistema existente, conservar el equilibrio de los sistemas naturales del área, mediante el uso regulado de sus recursos naturales y de las potencialidades de sus fuentes productivas y proteger los sitios arqueológicos. Asimismo, los investigadores del INAPL realizaron un monitoreo de la cartelería, constatando su avanzado estado de deterioro, razón por la cual algunos carteles debieron ser retirados. Por otro lado, en el año 2015, debido al descubrimiento de una urna funeraria por parte de los guías al pie de uno de los bloques con arte rupestre, se actualizó la información de la cartelería. Esto provocó un taller de capacitación de contenidos arqueológicos para los guías de la Cooperativa. Durante el año 2017, el equipo del INAPL decidió activar parte de la renovación de los carteles incorporando la información de las últimas investigaciones. Sobre estas últimas actividades se concentra este trabajo que analiza el aporte del diseño, la arquitectura, la pedagogía, la arqueología y la antropología en los planes de la IP. Se buscará describir el desarrollo de una estrategia de comunicación educativa dirigida a revelar *in situ* el significado de los objetos, paisajes y sitios con valores naturales y culturales (tangibles e intangibles).

Marco teórico-metodológico

Para modificar un contenido del saber y adaptarlo a su enseñanza es necesario adecuarlo al nivel del visitante. Este proceso de *transposición didáctica* (Chevallard, 2005) es trabajado desde un enfoque constructivista. Según el psicólogo y pedagogo Ausubel (2000) el aprendizaje consiste en la creación y modificación de *esquemas mentales* que se van haciendo más complejos y sofisticados a medida que el aprendiz los usa y encuentra situaciones en donde lo que creía como verdadero tiene que ser modificado. Es decir, según la teoría de conocimiento constructivista se trata de lograr que el visitante haga conexiones con conceptos y objetos familiares para dar significado a las experiencias del visitante y que sea capaz de conectarlas con lo que ya conoce. El aprendizaje solo se produce si lo que hay que aprender es relevante, significativo para el que aprende (Homs, 2007).

En relación a estos argumentos, la puesta en valor del patrimonio contempla que el valor educativo es fundamental para lograr el objetivo buscado, que es concientizar a la población respecto de la importancia de preservar el patrimonio de la destrucción y abandono, y poder así legarlo a las generaciones futuras. Por otra parte, es importante proporcionar una presentación del patrimonio que permita el goce de la contemplación y comprensión de su valor y significado, para contribuir al enriquecimiento personal y colectivo. Por lo tanto, el valor estético puesto en el diseño y el valor educativo son fundamentales en la IP, basados en el diseño de programas educativos que permitan analizar los rasgos distintivos de los procesos de comunicación y de aprendizaje que afectan al visitante. Así, dado que se puede planificar la manera que el bien patrimonial se usa, se promueve una cultura de conservación y uso responsable con mínimo impacto.

En este sentido, algunos investigadores coinciden en la comunicación del patrimonio enfocado en la educación. Por ejemplo, Balmaceda Meneses (2011) define la interpretación patrimonial como:

...un proceso de comunicación educativa, dirigida a revelar el significado de los objetos y sitios con valores naturales y culturales (tangibles e intangibles) (...), con vistas al conocimiento de estos valores (...) para propiciar aprendizajes significativos, un mayor sentido de pertenencia y la comprensión de la necesidad de su conservación (...). Por otra parte, la interpretación patrimonial es un proceso formativo que posibilita la adquisición de conocimientos y valores, se desarrolla en ámbitos no ordenados específicamente para educar, en el que la información se reduce a la temática ambiental del lugar visitado y la práctica es expositiva/informativa, y los contenidos son estructurados en breves periodos de tiempo (...). De acuerdo con este carácter participativo (...) se precisa desarrollar estrategias de comunicación que faciliten la relación interactiva entre los intérpretes patrimoniales y las personas a los que van dirigidos los mensajes (Balmaceda Meneses, 2011, p. 8).

En el mismo sentido Gándara (2015) establece una estrategia de comunicación enfocada en la educación patrimonial que denomina como *divulgación significativa*, como una forma de interpretación o traducción del lenguaje especializado. En acuerdo a este enfoque, la interpretación patrimonial enmarcada en la educación es un proceso formativo —que no se termina con la visita, sino que continúa más allá de la exposición— que posibilita la adquisición de conocimientos y valores, diseñada para revelar al público significados del patrimonio natural y cultural, a través de su participación en experiencias de primera mano con un objeto, paisaje o sitio. En este tipo de espacios patrimoniales, la educación es no formal y sus objetivos educativos se orientan al desarrollo de capacidades cognitivas de los visitantes (saber observar, comparar, relacionar, interpretar, etc.) a partir de un eje temático. Se desarrolla una transposición didáctica en relación a tres tipos de contenidos o ámbitos de aprendizaje: los de tipo declarativo (aprendizaje de hechos, datos, cronologías, biografías, estilos, épocas, etc.); los de tipo procedimental (aprendizaje de técnicas, modos de vida, procedimientos, etc.); y por último, los de tipo actitudinal que incluyen el aprendizaje de valores de respeto, comprender la importancia de conservar y cuidar el patrimonio, entre otros. Los contenidos educativos tienen en cuenta al público que se dirigen por eso se busca diversificar los contenidos, para que sean más lúdicos relacionados con la vida cotidiana y los intereses de cada grupo de destinatarios. Por lo tanto, teniendo en cuenta que el conocimiento no existe fuera de las personas y son los aprendices los que construyen su conocimiento mientras aprenden, interactuando con el entorno, creando y revisando tanto sus conocimientos como su habilidad para aprender (Coll & Valls, 1992); los ejes para llegar al visitante tienen que orientarse a qué queremos contar, cómo lo vamos a contar y qué esperamos conseguir con lo que contamos.

Esto implica, de qué modo presentar el tema para que se produzca un cambio conceptual cognitivo en la experiencia de la visita. El enfoque constructivista entiende que en el proceso de aprendizaje el sujeto selecciona, organiza e integra la nueva información con el conocimiento adquirido con anterioridad (Mayer, 2002). El procesamiento de la información incluye tres sistemas para representarla: visual, auditivo y kinestésico (Pérez, 2012). El sistema de representación visual suele ser el más común para aprender (Romo, López & López, 2006) ya sea mediante diagramas, esquemas, mapas mentales o conceptuales. Según algunos estudios (Gardner, 1998; Silverman, 2005) el ser humano tiene mayor facilidad para procesar la información de un modo visual; y expuesta de esa manera, aumenta la capacidad de retención de la información. El sistema auditivo es útil para las personas en las que su modo de representación de la información se produce de modo sonoro. Por ejemplo, el guión museográfico que utilizan los guías o las metáforas son eficaces para comprender o recordar frases que presentan cierta dificultad en su asimilación, estas suelen estar acompañadas de imágenes. Por último, el sistema kinestésico es el modo de representar la información a través de las sensaciones de carácter fisiológico. Por ejemplo, el diseño del sendero turístico ayuda al visitante o en las excursiones de una escuela al sitio arqueológico. Su aprendizaje se potencia al estar en contacto (tocando y sintiendo) con aquello que se dispone a aprender (Rodríguez, 2016).

Se trabaja con una metodología cualitativa aplicada en la recolección bibliográfica mapeada en torno al diseño del campo social; y una segunda lectura en profundidad para el análisis de los documentos y poner en relación la circulación discursiva de las marcas y huellas de las posturas relevadas (Torres, 2019). Sobre esto último, el resultado brindado permite articularlo con el caso de estudio en el que se recolectaron fuentes primarias como secundarias. Entre las fuentes primarias se destaca la observación participativa cubriendo las diferentes etapas de gestión (documentación, investigación y uso público); entre las fuentes secundarias se integran artículos científicos, documentos (informes), y entrevistas. El caso de estudio es la gestión cultural desarrollada por el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL) organismo dependiente del Ministerio de Cultura, en una comunidad de la Argentina.

Diseño e interpretación patrimonial

¿Qué saberes intervienen en el desarrollo de la comunicación pública de la ciencia en el diseño de un plan de interpretación patrimonial? ¿Cómo se articulan los diferentes saberes en una musealización del patrimonio *in situ*? Para responder estas cuestiones la investigación se enfoca en una etapa de la gestión del patrimonio que es la referida a la interpretación del patrimonio, esto es traducir el lenguaje académico de forma que un gran público lo entienda y disfrute. Para producir este tipo de saber es necesario adecuarlo al público visitante, es decir realizar un proceso de transposición didáctica. A su vez, la presentación proyectual necesita de otros saberes como el Diseño, en particular el diseño gráfico.

Por lo tanto, un plan de interpretación del patrimonio necesita, para su comunicación, estudiar al visitante y

saber a quién dirigirse tanto a nivel verbal como visual, elabora un concepto temático que reúna las inquietudes del visitante y la información que ofrecían los diferentes actores involucrados. Con estos datos el equipo del INPAL elaboró un discurso con técnicas didácticas y recursos visuales, a través de 4 paneles principales de interpretación (el pueblo, el sitio arquitectónico, arqueológico e histórico), carteles específicos de menor medida (30x40cm) colocados a un ángulo de 45 grados de la línea de visión y a 90 cm del suelo para su mejor lectura y carteles que sirven de señalética para indicar la zona de estacionamiento, flechas para orientar al visitante y dos carteles advirtiendo de no arrojar basura en el lugar apuntando a la conservación del patrimonio cultural.

De a poco la Reserva Provincial de Usos Múltiples de Los Colorados se fue constituyendo en un Parque Cultural. En este sentido, Ballart y Tresserras incluye el término de *parque cultural* en el concepto de *territorio-museo* al cual lo emplean para designar “una zona que se mantiene cohesionada por vínculos históricos, geográficos, con recursos patrimoniales y elementos que le confieren una identidad propia.” (2001, p.185). También, son concebidos como una forma a resolver los problemas vinculados al “desarrollo y turismo sostenible” (Troitiño Vinuesa, 1998; Bielza, 1999; Giné Abad & Hernández Navarro, 2002; Pérez Bustamante & Parra Ponce, 2004, entre otros). Por lo tanto, para comprender la resignificación se describe a continuación el desarrollo de la identidad visual y se analiza el discurso visual y verbal de las diferentes piezas de comunicación desde el punto de vista gráfico y pedagógico como ser los textos y colores, la composición, el soporte y el sendero interpretativo.

Estudio del visitante y el concepto temático

La comunicación de los elementos culturales en el paraje Los Colorados hasta antes de la gestión del INAPL radicaba en acciones que exaltaban los valores nacionales que identificaban a la región, por lo que solo era visible por el sitio turístico de la Cueva del Chacho y en menor medida por el sitio arqueológico con arte rupestre. En consecuencia, el plan de interpretación para el diseño de la presentación visual se lo pudo dividir en diferentes etapas. El primer paso consistió en el uso de herramientas cualitativas como la observación del estado de presentación y la infraestructura con la que se contaba. Además, al no existir investigaciones de mercado sobre las características del visitante se realizó con la técnica *mapa de empatía* la posible forma de percepción que tiene el visitante sobre el lugar. El resultado del empleo de esta técnica brindó información no solo del sitio histórico y arqueológico; sino, además, de los modos de vida local, el paisaje y la naturaleza; incluir traducciones en otro idioma para el extranjero, e incentivar las ganas de explorar y preservar el lugar.

Con esta información de base, se implementó la prueba piloto con folletos o tarjetones interpretativos a modo de prototipo antes de colocar los paneles definitivos lo que permitió, a su vez, realizar las primeras encuestas de visitante. Los resultados dieron cuenta que casi el 48% eran grupos familiares, un 28% eran grupos escolares, otro 20% se adscribe a grupos de amigos y, lejos del esto, con un 2% cada uno, se encuentran los jubilados y viajeros que arribaban solos. Otra variable que se tuvo

en cuenta fue en relación a los intereses y expectativas que tenían los visitantes con respecto a los diferentes atractivos ofrecidos. La mayoría estaba interesada por el sitio histórico de la Cueva del Chacho (57%), mientras que el interés por la historia del lugar representaba un 14,5% y muy lejos la motivación por visitar el sitio arqueológico, la naturaleza y el pueblo con su arquitectura, que representaron el 9,5% en cada uno respectivamente. A pesar de lo manifestado con respecto a los intereses y expectativas, los lugares más frecuentados en Los Colorados son la Cueva de Chacho visitada por el 37% de los turistas, luego el sitio arqueológico con un 30,5%, la arquitectura del pueblo con un 25%, la Difunta Correa con un 5,5% y por último, con un 1% la naturaleza (ejemplo el puente natural) del lugar (Falchi, Torres, Lagos Mármol & Rolandi, 2011). Complementando con otros, como el cuaderno de visitas, los visitantes valoran al poblador que los guía en su recorrido turístico. Esto afirma lo expresado en los estudios de público sobre el turismo cultural: el visitante suele buscar nuevas experiencias y valora los contenidos culturales autóctonos (Izquierdo & Samaniego, 2004).

Una vez recopilada la información se detectaron las necesidades del visitante para convertirlas en oportunidades con el objetivo de mejorar la visita. El mayor problema era la ausencia de un concepto temático que contemple el discurso científico y local sobre los diversos bienes. Otro problema era la exclusión del público extranjero. A partir de esta necesidad el equipo de gestión apostó por soluciones posibles que incluyó el trabajo colaborativo de los saberes de la comunidad (folklore, paisaje, etc.) y de las diferentes disciplinas (arquitectura, arqueología, historia, botánica, antropología, etc.). A partir de los primeros prototipos en formato de tarjetones se realizaron las correcciones necesarias para su implementación. Sobre esta última etapa, el presente trabajo realiza el análisis del contenido de los paneles de interpretación.

Con respecto al concepto temático se lo enfocó en un sentido amplio e integrador, superando el sitio arqueológico aislado de todos los demás bienes y enfocándolo hacia un marco territorial. Valdivieso (2001), describe que

el territorio tiene que ser entendido como una suma de los recursos potenciales –siendo cada vez más difícil separar los de carácter natural y cultural– que pueden ser integrados en un entorno territorial [...] El visitante no es, un sujeto pasivo sino participativo, generador de respuestas, estimulado intelectualmente y abierto a la experiencia con los cinco sentidos (Valdivieso, 2001, pp. 1-2).

Así, las estrategias de actuación se orientaron a integrarse y organizarse bajo un marco conceptual común y en una unidad de presentación de los elementos patrimoniales más relevantes del territorio, de modo que fueran accesibles a la comunidad. Esto es importante ya que partir del concepto clave de interpretación se engloba a todos los elementos en un hilo conductor temático para darle sentido al territorio dando cohesión a la oferta patrimonial y presentándola como singular y diferenciada. Bajo este concepto clave se pueden agrupar varios

temas, discursos, lecturas y propuestas (culturales, educativas y turísticas). El eje comunicacional que acompañó desde la anterior gestión hasta la actualidad a la marca de Los Colorados en las piezas gráficas se basó en torno al descubrimiento para finalmente ser: *Descubrí Los Colorados*. Este concepto está orientado al asombro, la curiosidad, el descubrimiento y la exploración. Y se aplicó en todas las acciones de comunicación educativa materializadas en la muestra itinerante, afiches, folletos, libros, paneles. El diseño gráfico acompañó este enfoque con una estética de empatía con un viajero-explorador con fotos instantáneas al estilo *polaroid* mostrando las diferentes características del lugar sobre un mapa, resaltando la ubicación mediante una lupa, postales del lugar y nota de viajero sobre los servicios que ofrecen los pobladores.

La identidad visual

La identidad visual del Parque Cultural Los Colorados presenta una marca principal o paraguas, que engloba a todos los elementos culturales que se pusieron en valor para su exhibición; el patrimonio arquitectónico (las casas fabricadas con durmientes), el sitio arqueológico (rocas con arte rupestre) y el sitio histórico (la Cueva del Chacho). Para su creación se desplegaron diferentes clases de recursos que en su combinación se integran. Uno de estos recursos es el nombre, otro es la versión gráfica del nombre de la marca (logotipo) relacionado con alguna característica de los elementos culturales; luego, conseguir una imagen pregnante, con síntesis formal y unidad estilística para reforzar la identificación (Chaves & Belluccia, 2003). El último recurso es la identidad cromática y sus connotaciones (Costa, 1989). La intención comunicativa de este signo es la de individualizar del lugar.

El nombre y el signo visual identificatorio utiliza como rasgo distintivo los colores y formas que identifican al área intervenida creando una imagen del lugar. La particularidad de esta marca es que empezó a funcionar, además de identificar al Parque Cultural, como un signo identificador del grupo social. Por ejemplo, la Comisión de Sitio -encargada de administrar y coordinar a los guías en Los Colorados- diseñó una credencial seleccionando e incluyendo una de las submarcas de Los Colorados (se apropiaron de la imagen que identifica al sitio arqueológico con arte rupestre) para actuar en los diferentes ámbitos gubernamentales y ser reconocidos por la Municipalidad de Independencia y la Secretaría de Turismo de la Rioja, como parte de la estrategia para peticionar colectivamente un seguro social, cursos de capacitación, etc.

A partir del principio compositivo de mantener la unidad en la variedad y la variedad en la unidad se trata que el visitante perciba una coherencia visual global en la totalidad de una exhibición, manteniendo determinados recursos gráficos de manera constante (Tegaldo, 2007). Por ejemplo, la identidad visual, que parte de la marca de la Cooperativa, continúa con los colores rojo y ocre en la cartelería. Además, al estar los paneles a la intemperie los colores que se emplearon están asociados al medio ambiente para que no compitan entre sí. Para obtener la variedad en la unidad se sugiere el contraste para señalar cambios. Esto surge de una comparación entre dos partes

de un conjunto, que señala una diferencia entre las mismas para crear una tensión visual que acentúa las cualidades de cada parte. Por ejemplo, lo grande y lo pequeño, la textura lisa y otra rugosa, el plano y el volumen, los colores claros y oscuros, cálidos y fríos. En Los Colorados se utilizaron colores contrastantes entre el fondo y los textos e imágenes para que permitan una mejor legibilidad ante el reflejo solar (Torres, 2015).

El texto y el orden de lectura

En cuanto a los textos se buscó que el estilo de tipografía con letras simples y legibles: estilo de bloque, de palo seco o *sans serif*, lo que lo hace claramente legible a diferencia de un estilo con *serif*. Además, teniendo en cuenta algunos estudios de los Parques Nacionales, la mayoría de las personas lee los carteles a una distancia de, por lo menos 60 cm, por lo cual se utilizó un tamaño de letras entre 18 a 24 puntos (alrededor de 0.6 cm de altura). Para lograr una mejor legibilidad se jugó con los diferentes tamaños tipográficos, así el tipo de letras utilizado fueron mayúsculas para los títulos cortos y destacar la primera lectura. Las palabras escritas en mayúscula fueron utilizadas para títulos de cuatro o cinco palabras que no requieren esfuerzo de lectura. En los textos extensos se usaron mayúsculas y minúsculas que son más fáciles de leer.

Según el Servicio de Parques Nacionales de E.E.U.U. existen argumentos que ayudan a una mejor comprensión del mensaje en la cartelería, pero el principal es que las letras mayúsculas parezcan amontonadas y su forma rectangular uniforme hace que sea más difícil distinguir una de otra. La razón es brindada por los psicólogos que han demostrado que el patrón de *altos y bajos* en las letras que forman las palabras y, en las palabras que forman oraciones, es importante para que podamos reconocer y recordar palabras en forma de texto. Usando estos patrones reconocibles es posible leer grupos de palabras (generalmente de tres o cuatro), en lugar de una sola palabra a la vez. Por lo tanto, cuando se tiene que leer un texto que está en mayúscula, se tiene que leer palabra por palabra incrementando el esfuerzo realizado. De acuerdo con estos estudios, no solamente hace más lenta la lectura sino que también reduce la comprensión entre un 10 a 25 por ciento.

Por otro lado, teniendo en cuenta los estudios realizados en museos (Beer, 1997) los visitantes no le dedican demasiada atención a las unidades expositivas para poner en marcha alguna actividad comprensiva. La media de los tiempos de atención oscila en torno a los 30 segundos. En exposiciones al aire libre como Los Colorados donde el visitante tiene que realizar una caminata de aproximadamente 45 minutos, o incluso más, se diseñaron paneles que permitan una rápida lectura visual y lingüística, que incluya técnicas de aprendizaje para comprender la información. Cada panel interpretativo tiene entre tres y cuatro niveles de lectura del contenido que comprende un título, el subtítulo, un texto y alguna referencia.

El primer nivel es el título con dos segundos de lectura promedio para comprender el tema. El nivel dos es un copete que comprende un párrafo introductorio. El tercer nivel es información específica de acuerdo al mensaje. En este nivel algunos especialistas recomien-

dan que pueda ser leído en aproximadamente 60 segundos, es decir el equivalente a unas 300 palabras (Ham, 1992). En la última línea de texto se buscó una reflexión abierta al visitante e interactiva a modo de pregunta. También se tuvo en cuenta que la longitud de cada oración no exceda las 20 palabras para una lectura rápida. En los textos se utilizó un modo personal e informal para que sea más interesante y de fácil lectura. El cuarto nivel tiene muchas formas de uso por ejemplo a modo de información visual, referencias, etc. Estos niveles de lectura facilitan el acceso de la información al visitante, porque se jerarquizan los diferentes centros visuales de interés para orientarlo en la lectura de la imagen y por lo tanto facilitan el aprendizaje.

Por último, el diseño del sendero es guiado por los pobladores locales. Las paradas son 7 (1 pueblo, 1 arquitectura, 1 histórica, 4 arqueológicas). El trazado tiene aproximadamente una forma de 8 en el centro la playa de estacionamiento en un extremo el sitio arqueológico y en el otro el sitio histórico. Los demás se encuentran en el mismo poblado. Esto tiene la ventaja que la gente puede regresar una vez que terminen de recorrer el primer círculo, aún sin haber completado el recorrido o continuar hacia el segundo si así lo desean sin generar una congestión de tráfico de personas. El sendero comienza en el pueblo, aproximadamente a 5 km se ubican los sitios históricos y arqueológicos con arte rupestre. Unos 22 m antes de llegar, se ubica un área de estacionamiento. A 500 m. de los sitios con arte rupestre se localiza el área de morteros. Finalmente, se puede volver al estacionamiento o continuar otros 500 m para acceder al sitio histórico de la Cueva del Chacho, donde se encuentra un panel interpretativo sobre el Chacho Peñaloza y otro cartel advirtiendo que se debe regresar con la basura.

Técnicas didácticas

El diseño de las piezas para la IP fue ordenándose en títulos, subtítulos y textos e imágenes con un tono de comunicación emocional. Apelar a la emocionalidad a través de la imagen y el mensaje con preguntas al final en cada uno de ellas son recursos didácticos, para generar en el visitante cuestionamientos sobre el patrimonio y permitir una interacción. Las preguntas se encuentran orientadas a la conservación, al posible significado de los motivos rupestres y a la identificación de las técnicas realizadas en los grabados. La utilización de preguntas abiertas al final de cada explicación genera nuevas preguntas, invitan a la reflexión y nuevos conocimientos por sí mismos. Siguiendo con el concepto temático mencionado con anterioridad, se buscó mejorar la comprensión del lugar jugando con el descubrimiento (Mayer, 1997). Por ejemplo, en el panel de arquitectura ferroviaria se le pide al visitante identificar o descubrir la vivienda que ilustra el panel.

Otra herramienta didáctica fue el empleo del pensamiento visual o aprendizaje visual, que consiste en combinar las palabras con una serie de imágenes para traducir mejor ciertas ideas complejas. A tal fin, se construyeron esquemas conceptuales, cuadros comparativos para organizar sistemáticamente y visualizar rápidamente semejanzas y diferencias entre dos o más datos y comprender las ideas de manera significativa.

En los carteles y folletos el uso de organizadores gráficos (por ejemplo, cuadros sinópticos, diagramas, gráficos, mapas matrices o tablas) son herramientas visuales para presentar la información y exhibir regularidades y relaciones que permiten sintetizar y focalizar la información para mostrar ideas claves. El uso de un diseño infográfico es un medio de comunicación o una técnica de enseñanza que llega a quien lo ve de forma visual para explicar temáticas difíciles. Según Mayer (1997) el sujeto aprende mejor con palabras e imágenes que solo con palabras; destaca que resulta más efectivo si las palabras e imágenes se presentan espacialmente cerca y de modo simultáneo, es decir no sucesivamente. Asimismo, considera que se logra una mejor recordación cuando relacionamos algún dato o motivo con algo familiar. Por ejemplo, asociar un motivo de pisada humana o de animal con otra real que nos resulte familiar. También se utilizaron juegos formativos en los carteles –distinto a los juegos diseñados solamente para diversión– para facilitar el contenido (ejemplo, descubrir las casas ferroviarias o la técnica de grabado utilizado) y modificar actitudes (identificar qué acciones ponen en peligro al sitio histórico en la Cueva del Chacho Peñalosa). Por lo tanto, la multivocalidad del contenido articulado con herramientas didácticas herramientas estimula la cognición y favorecen el aprendizaje.

Por otro lado, el uso de figuras retóricas como la metáfora y la metonimia reduce la polisemia en el discurso patrimonial y activa el sistema visual, kinestésico y auditivo en el proceso de aprendizaje. Las excursiones escolares al parque cultural permiten representar la información con sensaciones y percepciones al estar en contacto físico con lo que se quiere aprender. La metáfora se basa en el principio de semejanza y la metonimia en el contacto o participación. En los sitios históricos o arqueológicos la metonimia está haciendo referencia a aquellos elementos que suponen haber estado en íntimo contacto con otra cultura pasada (por ejemplo los objetos históricos o artefactos arqueológicos). En cambio, las ilustraciones en algunos carteles (por ejemplo, la imagen dibujada del personaje utilizando los morteros en uno de los paneles o la reproducción del arte rupestre en otro de los carteles) apelan a la metáfora como capacidad de evocación auxiliar y permiten comprender el mensaje.

En consecuencia, la finalidad de un plan de IP –partiendo de las investigaciones arqueológicas, antropológicas, de arquitectura y diseño traducido con un lenguaje didáctico– invita al visitante poder realizar numerosos análisis y llegar a múltiples reflexiones dirigidas a entender, valorar y reflexionar el mundo que les rodea y a los seres humanos que lo habitan, sus culturas, costumbres y mitos.

Reflexiones finales

El objetivo principal del trabajo fue analizar los diferentes saberes del diseño, la arquitectura, la didáctica, la arqueología y la antropología que se conjugan en un plan de IP. Para esto, se describió el desarrollo de la estrategia de comunicación educativa para interpretar los elementos culturales comprendidos en un determinado territorio. La estrategia para el plan de IP no comprendió etapas sucesivas, por el contrario empezó desde el comienzo de la gestión e investigación en etapas que se

interrelacionaban continuamente. El foco de atención del contenido discursivo estuvo en el público visitante, no cómo último eslabón del proceso comunicativo. Dicho discurso utilizó técnicas didácticas para traducir el lenguaje académico. Para esto, se utilizaron herramientas del aprendizaje visual.

Es común que un plan de interpretación siga la siguiente estructura: documentación, investigación y el uso público (Hernández & Tresserras, 2001; Izquierdo & Samaniego, 2004; Morales Miranda, 1992; Unesco, 1982). Es decir, en la última etapa se desarrollaban las piezas de comunicación centrandolo la atención en la estética y la funcionalidad. En este trabajo de gestión, por el contrario, el plan de uso público empezó desde las primeras etapas aplicando un método cualitativo de trabajo colaborativo en etapas no unilineales sino espiraladas como la utilizada en *Design Thinking* (Simon, 1969; McKim, 1973; Lawson, 1980; Rowe, 1987; Cross et al, 1992; Buchanan, 1992; Faste, 1993; Patnaik, 2009; Brown, 2008; Cross, 2018). Es decir, la gestión patrimonial buscó trabajar entre los diferentes actores (investigadores, comunidad, municipio y visitantes) y empatizar con el potencial visitante, definir la problemática, pensar soluciones, materializarlas y evaluarlas. La ventaja de este modelo es que permite empatizar en el conocimiento previo del potencial destinatario testeando e ir modificando sobre la marcha mediante prototipos antes de colocar el panel final. En cada etapa se puede retomar e ir testeando por prueba y error hasta lograr el resultado final.

Por lo tanto, estamos en condiciones de afirmar que la producción visual de un plan de IP genera contenidos en los mensajes relacionados con el potencial visitante con un determinado paradigma cognitivo para el aprendizaje. Uno de estos mensajes estaría relacionado, dentro del área del saber, con la enseñanza de contenidos declarativos (hechos, datos, cronologías, biografías, características de estilos, etc.). El público recibe los datos, empieza un reconocimiento y una elaboración del mensaje organizándolo. Por ejemplo, el diseño de mapas o redes conceptuales sirven para organizar y jerarquizar el conocimiento de un tema determinado, estos facilitan una rápida visualización de los contenidos de aprendizaje, favorecen el recuerdo de conceptos claves y permiten que el visitante pueda explorar sus conocimientos previos acerca de un nuevo tema o integrar la nueva información.

A su vez, el uso del conocimiento declarativo debe transformarse en un conocimiento usable, procedimental dentro del área del hacer. En este sentido, la señalética, los carteles indicadores y de prevención impulsan al visitante a poner en práctica el conocimiento adquirido: concientizar al público sobre la conservación del patrimonio. Esto implica indicaciones generales sobre cierto comportamiento social. El acercamiento de manera amigable debe garantizar la relación de conformidad entre el mensaje transmitido y el recibido.

Existe, por último, otro tipo de contenido que adquiere el visitante y es que logre un tipo de aprendizaje actitudinal perteneciente al área del saber ser. Apunta al desarrollo emocional, a los valores éticos de respeto, comprensión, trabajo en equipo, etc. Es decir, lograr la transferencia del conocimiento a nuevas situaciones y poder resolverlas en el futuro. Al respecto, a partir de

una nube de palabras realizadas en el libro de visitantes se pueden destacar las palabras más frecuentadas por el visitante como “cuidar”, “mantener”, “preservar, respeto”, “proteger” planteando una adhesión, modificación o refuerzo en la conducta del destinatario. De igual forma, se pudo registrar otras palabras como “conocer”, “encontrar”, “enterarse”, “escondido”, “mostrar” que hacen alusión al concepto temático (descubrir) que tiñe a todo el discurso propuesto.

En conclusión, la IP se construye en base a una formación interdisciplinaria que involucra la antropología, las teorías de conocimiento y el diseño. En este sentido debe valerse de los fundamentos del diseño en su aspecto museográfico, de la antropología en relación con un concepto integral de cultura y la pedagogía en las formas para llegar con el conocimiento al público visitante. La articulación de diferentes competencias hace que la IP presente determinadas características como ordenador de la conducta humana, establecer diferentes procedimientos para comunicar el contenido del mensaje en el marco de un territorio para construir un museo *in situ* o museo de sitio integrado.

Bibliografía

- Administración de Parques Nacionales (2010). *Guía para la elaboración de planes de gestión de áreas protegidas*. Buenos Aires: Administración de Parques Nacionales.
- Andrade, M. P. (2017). “Transformar(se) en y desde la intervención cultural”. *Gestionar cultura pública*. Argentina: Ministerio de Cultura de la Nación.
- Ascherson, N. (2001). Editorial. *Public archaeology* 1 (1), 1-3.
- Ausubel, D. P. (2000). *The Acquisition and Retention of Knowledge: A Cognitive View*. Springer.
- Balmaseda Meneses, M. J. (2011). Estrategia para la interpretación patrimonial, orientada a la educación para el desarrollo sostenible. *Revista Varela*, 3, (30), 1-12. Recuperado de: <http://revistavarela.uclv.edu.cu/articulos/rv1903.pdf>
- Ballart Hernández, J. & Tresserras, J. (2005). *Gestión del patrimonio cultural*. Barcelona: Ariel Patrimonio.
- Bazaga, R. (2017). El diseño gráfico como vehículo de difusión del patrimonio arqueológico. Propuesta para la creación de un recurso digital. Telos. *Revista de Pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 106, 112-119
- Batalla, B. G. (1982). Lo propio y lo ajeno: Una aproximación al problema del control cultural. En Colombres, A. (Comp.) *La Cultura Popular* (79-86). México: Premiá.
- Beer, V. (1987). Great expectations: do museums know what visitors are doing? *Curator*, 30 (3), 206-215.
- Bielza, V. (1999). Desarrollo sostenible, turismo rural y parques culturales. *Cuadernos de Investigación Geográfica* N° 25, 125-137.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard: Harvard Business Review.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, vol. 8 (2), 5-21.
- Costa, J. (1998). *La esquemática. Visualizar la información*. Barcelona: Paidós.
- Costa, J. (1989). *Imagen Global*. Barcelona: Enciclopedia del Diseño. CEAC.
- Coll, C. & Valls, E. (1992). El aprendizaje y la enseñanza de los procedimientos. En C. Coll, J. I. Pozo, B. Sarabia & E. Valls (Eds.), *Los contenidos en la reforma* (81-132). Madrid: Santillana.
- Conforti, M. E. & Mariano, C. I. (2013). Comunicar y gestionar el patrimonio arqueológico. *Arqueología* 19 (2), 347-362.
- Cross, N., Dorst, K. & Roozenburg, N. (Eds.). (1992). *Research in Design Thinking*. Delft: Delft University Press.
- Cross, N. (2018). A Brief History of the Design Thinking Research Symposium Series. *Design Studies* vol. 57, 160-164.
- Chaves, N. & Belluccia, R. (2003). *La marca corporativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Chevallard, Y. (2005). *La trasposición didáctica: del saber sabio al saber enseñado*. Buenos Aires: Aique.
- Falchi, M. P. & Torres, M. A. (2008). Los Colorados: un caso de planificación interpretativa. *Comechingonia Virtual*, Vol. II N° 2, 110-128.
- Falchi, M. P., Torres, M. A., Lagos M.T. & Rolandi, D.S. (2010). *Participación comunitaria en la creación del Parque Cultural Los Colorados*. Presentado en Jornadas de Actualización y Formación en Gestión Cultural, Patrimonio y Turismo Sustentable. Fundación Ortega y Gasset, Centro Cultural Borges, Buenos Aires. CD-Rom.
- Falchi, M. P., Podestá, M. M., Rolandi, D. S. & Torres, M. A. (2013). Grabados rupestres en el desierto rojo, Los Colorados (La Rioja). *Revista Mundo de Antes* 8,105-130.
- Faste, R. A., Roth, B. & Wilde, D. J. (1993). Integrating Creativity into the Mechanical Engineering Curriculum. En C.A. Fisher (Ed.), *ASME Resource Guide to Innovation in Engineering Design*. New York: American Society of Mechanical Engineers.
- Faste, R. (1994). Ambidextrous Thinking. *Innovations in Mechanical Engineering Curricula for the 1990s*. American Society of Mechanical Engineers, November 1994. Recuperado de http://fastefoundation.org/publications/ambidextrous_thinking.pdf
- Ferreira, L. M., Rivolta, C. M., Montenegro, M. & Natri, J. (Eds.) (2014). *Multivocalidad y activaciones patrimoniales en arqueología: perspectivas desde Sudamérica*. Buenos Aires: Fundación Histórica Natural Félix de Azara.
- Gándara, M. (2015). “Valores, significados y usos del patrimonio arqueológico: una propuesta”. En N. Baldacci (Ed.) *II Taller Internacional de Cubiertas Arquitectónicas en Contextos Arqueológicos* (1-20). Banamex, World Monument Fund, INAH.
- Garreta, M. (1999). “Cultura”. *La Trama Cultural. Textos de antropología y arqueología*. Buenos Aires: Caligraf.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Güemes, S., R. (2009). *Hacia un concepto operativo de cultura*. Trabajo presentado en el Programa Formación de Gestores y Promotores Culturales: Gestión Cultural y Comunidad. Secretaría de Cultura de la Nación-Museo Evita. Manuscrito inédito.

- Guraieb, A. G., Falchi, M. P., Rambla, M. J., Carro, E. D. & Pérez Massone, P. (2017). Nuevas líneas de evidencia para el estudio de la ocupación prehispánica de la localidad arqueológica de Los Colorados (dpto. Independencia, La Rioja). *Anales de Arqueología y Etnología* Vol. 72, n°2, jul-dic 2017, 143-165.
- Ham, S. (1992). *Interpretación ambiental*. Colorado: The North American Press.
- Hernández, J. B. & Tresserras, J. J. (2001). *Gestión del Patrimonio Cultural*. Madrid: Ariel Patrimonio.
- Giné Abad, H. & Hernández Novarro, M. L. (2002). Los Parques Culturales de Aragón: Un ejemplo pionero en la protección y gestión turística de espacios culturales y naturales. En *Turismo y transformaciones urbanas en el siglo XXI (197-207)*, Universidad de Almería, Servicio de Publicaciones. Barcelona: Ariel Patrimonio.
- Homs, P. M. I. (2007). *Pedagogía museística, nuevas perspectivas y tendencias actuales*. Madrid: Ariel Patrimonio.
- ICOMOS (2008). Carta ICOMOS para Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural. Recuperado de https://www.icomos.org/images/DOCUMENTS/Charters/interpretation_sp.pdf
- Izquierdo, C. C. & Samaniego, M. J. (2004). *Marketing del patrimonio cultural*. Editorial ESIC. Madrid: Pirámide.
- Lagos, M., T. (2013). *Saberes y producciones culturales locales. Reflexiones en torno a la activación patrimonial del Parque Cultural Los Colorados (La Rioja)*. (Tesis de Licenciatura inédita), Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Lanzelotti, S., Acuña Suárez, G., Aranda, C. & Luna, L. (2019). Nuevas evidencias sobre prácticas de inhumación en urna en “Los Colorados”, provincia de La Rioja, Argentina. *Estudios Atacameños* 63, pp. 25-41.
- Lawson, B. (1980). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. London: Architectural.
- Arfuch, L., Chaves, N., & Ledesma, M. (2003). *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Ledesma, M. (2014). “Cartografía del Diseño Social. Aproximaciones conceptuales”. *Anales del IAA (Buenos Aires, Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas “Mario J. Buschiazzo”*. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires). Año 43 (1): 97-106.
- Martínez Célis, D. M. (2015). *Lineamiento para la gestión patrimonial de sitios con arte rupestre en Colombia como insumo para su apropiación social*. Bogotá: Ministerio de Cultura de Colombia.
- Mayer, R. E. (1997). “Multimedia learning are we asking the right questions”, *Educ Psych* 32 (1), pp. 1-19.
- Mayer, R. (2002). *Psicología de la Educación: El aprendizaje en las áreas de conocimiento*. Madrid: Pearson Education.
- McKim, R. (1973). *Experiences in Visual Thinking*. Belmont: Brooks/Cole Publishing Co.
- Morales Miranda, J. (1992). *Manual para la Interpretación Ambiental en Áreas Silvestres Protegidas*. FAO / PNUMA. Chile.
- Morales Miranda, J. & Guerra Rosado, F. (1996). “Uso público y recepción en espacios naturales protegidos. La atención a los visitantes reales y potenciales”. *Seminario Permanente de Educación Ambiental en Espacios Naturales Protegidos*. Secretaría General de Medio Ambiente - M.O.P.T., Sevilla, julio de 1992.
- Olmos H., A. & Güemes, S., R. (2009). *El mundo de la Gestión Cultural*. Trabajo presentado en el Programa Formación de Gestores y Promotores Culturales: Gestión Cultural y Comunidad. Secretaría de Cultura de la Nación-Museo Evita. Manuscrito inédito.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2010). *Generación de modelos de negocios*. Barcelona: Grupo Planeta.
- País Andrade, M. (2017). “Transformar(se) en y desde la intervención cultural”. *Gestionar cultura pública*. Argentina: Ministerio de Cultura de la Nación.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol-len edicions.
- Patnaik, D. (2009). “Forget Design Thinking and Try Hybrid Thinking”. *Fast Company*. Recuperado de: <http://www.fastcompany.com/1338960/forget-design-thinking-and-try-hybrid-thinking>
- Prats, L. (1998). El concepto de patrimonio cultural. *Político y sociedad*. Madrid: Universidad de Barcelona.
- Pérez Bustamante, L. & Parra Ponce, C. (2004). “Paisajes culturales: El parque patrimonial como instrumento de revalorización y revitalización del territorio”. *Theoria*, Vol. 13, pp.9-24.
- Pérez, M. (2012). Aportaciones de la PNL a la educación emocional. *Avances en supervisión educativa* 16, pp. 1-18.
- Rodríguez, R. J. M. (2016). Estrategias de aprendizaje para visuales, auditivos y kinestésicos. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/atlan-te/2016/05/kinestesicos.html>
- Romo, M. E., López, D. & López, I. (2006). ¿Eres visual, auditivo o kinestésico? Estilos de aprendizaje desde el modelo de la Programación Neurolingüística (PNL). *Revista Iberoamericana de Educación*, 38(2), pp. 1-9.
- Rowe, G. P. (1987). *Design Thinking*. Cambridge: MIT Press.
- Simon, H. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: MIT Press.
- Silverman, L. K. (2005). *Upside-Down Brilliance: The visual-spatial learner*. Denver Colorado: DeLeon Publishing.
- Tegaldo, O. (2007). La interpretación y las artes plásticas. En C. Fernández Balboa (Comp.), *La Interpretación del Patrimonio en la Argentina (153-172)*. Buenos Aires: Administración de Parques Nacionales.
- Troitiño Vinuesa, M. A. (1998). Patrimonio arquitectónico cultural y territorio. *Ciudades*, Revista del Instituto Universitario de Urbanística de la Universidad de Valladolid, N° 4, 95-104.
- Torres, M. A. (2009). *Bases para el uso público de sitios patrimoniales. Estudio y desarrollo de un plan de manejo para el sitio arqueológico e histórico Los Colorados, Provincia de La Rioja*. Manuscrito inédito.
- Torres, M. A. (2015). “El diseño en la comunicación del patrimonio cultural”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, N°55, pp. 87-92.

- UNESCO (1982). Conferencia mundial sobre Políticas Culturales. Informe final. Paris: UNESCO.
- Valdivieso, C. M. (2001). Reencontrar el Patrimonio. Estrategias de Desarrollo Territorial a partir de la Interpretación. Recuperado de: https://equiponaya.com.ar/turismo/congreso/ponencias/margalida_castells2.htm
- Verón, E. (1998). "Entre la epistemología y la comunicación". *Revista Digital Cuadernos de Información y Comunicación*, N° 4, 149-155. Recuperado de: <http://www.ucm.es/info/per3/cic/index.htm>

Abstract: This work studies the productive dimension in the educational communication of heritage in a specific case. The particularity of this new case is the intersection of the discourse of the field of Design with other disciplines in addition to those addressed in the framework of social and cultural management for the inclusive and sustainable development of minority sectors. This implies analyzing the construction of new interdisciplinary approaches in which didactic tools such as visual learning intervene under a constructivist approach.

Keywords: Culture - design - education - heritage.

Resumo: O presente trabalho estuda a dimensão produtiva na comunicação educacional do patrimônio em um caso específico. A particularidade deste novo caso é a intersecção do discurso da área do Design com outras disciplinas além daquelas abordadas no âmbito da gestão social e cultural para o desenvolvimento inclusivo e sustentável de setores minoritários. Isso implica analisar a construção de novas abordagens interdisciplinares nas quais ferramentas didáticas como a aprendizagem visual intervêm sob uma abordagem construtivista.

Palavras chave: Cultura - design - educação - patrimônio.

(*) **Marcelo Adrián Torres.** Es Director de Arte (ESCP), Licenciado en Ciencias Antropológicas (UBA), Magister en Diseño (UP), Doctor en Diseño y Comunicación (UP). Desarrolló exposiciones de arte y trabajó en agencias de publicidad y museos tanto en la Argentina como en España. Actualmente ejerce la docencia y realiza investigaciones y exposiciones en gestión del patrimonio cultural en el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano sobre el arte rupestre argentino.

Creatividad en el aula: una posibilidad necesaria

Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: septiembre 2021
Versión final: noviembre 2021

Juan Pablo Tosi Rivella (*)

Resumen: En el presente trabajo vamos a compartir diferentes experiencias llevadas a cabo en una escuela pública de CABA. Dichas experiencias, que incluyen el armado de una revista, la creación de cortometrajes, la escritura creativa y la producción de obras de arte, implican no solo el uso creativo de distintos tipos de recursos, herramientas y tecnologías, sino que también permiten a las/os estudiantes expresarse desde otras ópticas y lenguajes. Intentaremos mostrar cómo la creatividad y la propuesta creativa son herramientas muy valiosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje - autonomía - creatividad - herramientas - planificación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 298]

Introducción

El trabajo a continuación da cuenta de una serie de actividades propuestas y llevadas a cabo en la escuela Normal Superior N° 8 de la Capital Federal, a lo largo de varios años y diferentes cursos tanto del ciclo común (2do año) como del ciclo orientado (3ro a 5to) de escuela secundaria.

Cada uno de los proyectos fue puesto en práctica y creemos fundamental recuperar lo central en ellos para re-pensar nuestra tarea como docentes a fin de llevar adelante un proceso de enseñanza-aprendizaje que sea significativo tanto para nuestras y nuestros estudiantes como para nosotros.

En otras palabras, esperamos que el desarrollo de los proyectos aquí propuesto nos permita resignificar el espacio

áulico y comprenderlo de una forma ubicua y más abarcativa. Es decir, que el espacio áulico no necesariamente esté encerrado y enmarcado entre cuatro paredes dentro de un edificio particular, sino que puede extender sus límites a partir de un uso creativo de dicho espacio.

Estamos convencidos de que la creatividad es un pilar fundamental en la práctica educativa y que permite a nuestras y nuestros estudiantes abordar las problemáticas específicas de cada área curricular desde un lugar diferente, a partir de una mirada distinta, con múltiples y variadas herramientas para así producir un conocimiento que los interpele, los involucre, los haga sentir partícipes de dicha producción y verdaderamente activos en el proceso de adquisición y producción de saberes.